VIRTUAL BOY

VUE-VH3J-JPN

VERTICAL FORCE

バーティカルフォース



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

このたびは、(株)ハドソンのバーチャルボーイ専用カートリッジ「バーティカルフォース」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました。まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。



CONTENTS
【もくじ】



ゲームを始める前に

バーチャルボーイには、いろいろな調整をするところがあります。ゲームをスタートする前に必ずこれらの調整をおこなってください。

■バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現れます。



■スタートボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。



目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。





調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイアル」をまわし、画面４すみにあるマークが見える状態にあわせてください。

このように４すみのマークが見えるように調整してください。

※４つのマーク全てが見えない場合もありますが、３つ見えていればゲームに支障はありません。

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

オートマティックポーズ機能について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。



■「目の幅調整画面」で調整を終えた後、スタートボタンを押すと、「オートマティックポーズ機能」の設定画面に切り替わります。L✚ボタンの左右で、YES／NOを選択しましょう。再びスタートボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が表示されます。

■『バーティカルフォース』は各ステージ終了後に「オートマティックポーズ機能」が働き、ポーズ（PAUSE＝一時中断）状態となります（オートマティックポーズ機能がONの場合のみ）。適度な休憩をとり、目や体を休めてください。スタートボタンかAボタンを押すと、ゲームを再開できます。



ゲーム中のポーズ画面でセレクトボタンを押すと、「目の幅調整」が行えます。調整終了後、再びセレクトボタンを押せば、ポーズ画面に戻ります。



STORY

機械神破壊と人類の存亡

宇宙暦210年——人類は繁栄を極め、
地球以外の数多くの惑星に進出していた。
そして、惑星管理マシンによって各惑星は統治され、
自動的に資源を採掘、地球に対する供給が行われていた。
しかし、惑星No.0326「オーディン」に設置されていた
惑星管理マシンが突如暴走し、自我に目覚めた。
この惑星管理マシンは自らを「機械神ミッドガルド」と称し、
全人類に対して宣戦布告。「AIコマンダー」と呼ばれる
機械戦士で構成された機械神軍を地球制圧のために送り込んできた。
これに対し、「機械神ミッドガルド」の影響によって
軍事コンピュータや兵器を正常に使用できなくなった
地球連邦軍は、次々に敗戦の山を重ねていった。
しかし、ちょうどその頃、かつて全盛を極めた前人類の遺跡から
その時代の物と思われる戦闘機が出土。この戦闘機は、
「機械神ミッドガルド」の影響をまったく受けず、さらに、
機械神軍の一部である「AIコマンダー」のプログラムを書き換え、
味方にしてしまうという特殊能力を備えていた。
そして、出土された地名から「ラグナロク」という
名称が与えられたこの戦闘機のパイロットには、
地球連邦軍のエースパイロットである"君"が選ばれた。

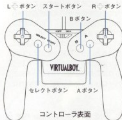
を賭けた戦いが今、始まる!

操作方法

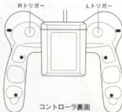
Control

コントローラの各ボタンの名称と、基本操作方法を説明します。
なお、ここで紹介する操作方法は、初期設定のタイプですが、
P13で紹介する「KEY CONFIG」で変更することもできます。

■各ボタンの名称と基本操作



コントローラ表面



コントローラ裏面

L✚ボタン 自機の移動

自機「ラグナロク」を上下左右、斜めの全8方向へ移動します。また、コンフィグ画面などにおけるカーソルの移動も行います。

R✚ボタン AIキャラの入れ替え

使用中のAIキャラ（P 20参照）とストックしているAIキャラの入れ替えを行います。ストックされているAIキャラの位置とこのボタンの方向が対応しており、左側にあるストックは左、中央のストックは上または下、右側のストックは右でそれぞれ、使用中のAIキャラと入れ替えることができます（詳細はP 21参照）。

Aボタン ライン移動

高さの異なる2つのラインの間を移動します（P 17参照）。また、メニュー等の決定にも使用します。

Bボタン AIキャラのボム化

使用中のAIキャラを爆発させて、画面内の敵にダメージを与えます（P23参照）。

L／Rトリガー ショット

通常弾を発射します。押しっぱなしで連射できます。

スタートボタン ゲームの一時中断

ゲームの一時中断（ポーズ）とメニュー等の決定に使用します。

セレクトボタン AIキャラの操作変更

AIキャラのライン移動とストック（入れ替え）操作の設定を変更します。このボタンを押すごとに、「ライン移動＝マニュアル／ストック＝マニュアル」→「ライン移動＝マニュアル／ストック＝オート」→「ライン移動＝オート／ストック＝マニュアル」→「ライン移動＝オート／ストック＝オート」の順に切り替わります（P 15参照）。

ゲームの始め方

Game Start

ここでは、ゲームの開始方法を説明します。また、ゲームの難易度や操作方法の変更を行うことができる「コンフィグ」モードの利用法も同時に紹介しましょう。

■ゲームスタート

タイトル画面が表示中にスタートボタンかAボタンを押すと、3つのメニューが表示。以下の説明に従って各メニューを実行しましょう。

BRIGHTNESS【画面の輝度を調整する】

画面の輝度（明るさ）を調整します。下記と同様の操作で選択決定を行うと、輝度調整画面が表示。この調整画面では、Aボタンで画面を明るくし、Bボタンで暗くすることができます。調整終了後、L✣ボタンの下で「EXIT」にカーソルを合わせてAボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

GAME START 【ゲームを開始する】

ゲームをスタートするためのメニューです。L✣ボタンの上下でこのメニューにカーソルを合わせてスタートボタンかAボタンを押すと、ゲームが始まります。



CONFIG 【ゲーム環境を設定する】

ゲームの難易度や操作方法を設定するメニューです。左記と同様の操作で選択決定を行うと、右の設定画面が表示されます。なお、各設定方法は、右ページで説明します。



CONFIG ゲームの難易度を設定する

ゲームの難易度を設定します。まず、L✥ボタンの上下で「GAME LEVEL」の位置にカーソルを合わせたら、次に、左右で1～3のいずれかの数字（数字が大きいほど難しい）にカーソルを合わせましょう。

KEY CONFIG 操作方法を変更する

コントローラの操作タイプを変更します。L✥ボタンの上下を押すと、初期設定である「TYPE A」の横にカーソルが表示されます。「TYPE　B」に変更したい場合は、L✥ボタンの左右でカーソルを合わせましょう。2タイプの操作方法の違いは、下記の表を参照してください。ちなみに、L／Rトリガーの操作（自機のショット）は変更することができません。なお、この取扱説明書内の操作方法の内容は、すべて「TYPE A」（初期設定）に準じて説明しています。

	TYPE A	TYPE B
L✥ボタン	自機の移動	AIキャラの入れ替え
R✥ボタン	AIキャラの入れ替え	自機の移動
Aボタン	ライン移動	AIキャラの操作変更
Bボタン	AIキャラのボム化	ゲームの一時中断
スタートボタン	ゲームの一時中断	AIキャラのボム化
セレクトボタン	AIキャラの操作変更	ライン移動

EXIT 設定を終了する

コンフィグ設定を終了します。L✥ボタンの上下で「EXIT」にカーソルを合わせてスタートボタンかAボタンを押すと、設定終了となり、メニュー選択画面に戻ります。

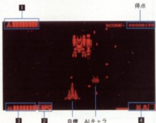
画面の見方

Point of View

通常画面には、ライフゲージやAIキャラのストックなど、プレイヤーにとって重要な情報が表示されています。ここでは、それぞれの見方を説明しましょう。

■通常画面の見方

右の通常画面内には、1～4の4つの情報が表示されます。情報の内訳は、まず、自機に関する内容が1の1つ、AIキャラ（P20参照）に関する内容が2～4の3つとなっています。以下でそれぞれの見方を説明します。



1 自機のライフゲージ

自機のライフゲージです。ライフは最大8で、敵の弾や体当たりを受けたり、画面のスクロールによって障害物に押し潰されたりすると減少していきます。このライフがすべてなくなると自機は爆発、ゲームオーバーとなります。

2 AIキャラの操作の表示

使用中のAIキャラのライン移動とストック操作のオート／マニュアル（下記参照）表示です。全部で4種類の組み合わせがあり。セレクトボタンを押していくことで随時変更することができます。また、オートの場合は、ライン移動、ストックともにそれぞれアイコンで表示されます（右記参照）。

●ライン移動のオート/マニュアル

オート	AIキャラの行動パターンに応じて自動的に移動する
マニュアル	常に自機と同じラインに存在する

●ストックのオート/マニュアル

オート	ライフの残りゲージが1になると自動的にストックされる
マニュアル	プレイヤーが操作を行わない限りストックされない

❶ ライン移動がオートの表示



❷ ストックがオートの表示



❶❷がともに表示されていない場合 ➡	ライン移動:マニュアル ストック:マニュアル
❷のみが表示されている場合 ➡	ライン移動:マニュアル ストック:オート
❶のみが表示されている場合 ➡	ライン移動:オート ストック:マニュアル
❶❷がともに表示されている場合 ➡	ライン移動:オート ストック:オート

3 AIキャラのライフゲージ

使用中のAIキャラのライフゲージです。自機のライフゲージと同様、ライフは最大8で、敵の攻撃を受けると減少します。すべてなくなると、使用中のAIキャラは消滅してしまいます。

4 AIキャラのストック

現在ストックしているAIキャラです。最大3機までストックでき、ストックすることによって、減少したライフゲージが徐々に回復していきます（回復中のAIキャラは点滅）。

ゲームの遊び方

How to Play

目的や流れといった基本的な内容から、このゲームの特徴である『ソリッドラインシステム』や『AIキャラ』などのシステム、さらに、自機のパワーアップなどを説明します。

■ゲームの目的と流れ

このゲームは、全5ステージから成り、各ステージの中盤には中ボス、最後には大ボスとの戦闘が控えています。最終的にはステージ5のラストボスを倒すことが、ゲームの目的となります。



■ゲームの特徴

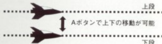
このゲームの特徴は、『ソリッドラインシステム』と『AIキャラ』です。前者は、各ステージに設定された高さの異なる2つのライン間を、自機が自由に移動することができるシステムです（右ページ参照）。後者は、独自の思考能力によって移動や攻撃を行い、自機を積極的に援護するオプションキャラです（P 20参照）。



■ソリッドラインシステム

左ページで説明したように、Aボタンを押すことで、自機は高さの異なる2つのライン間を自由に移動することができます。ただし、敵機も同様にライン移動を行いますので、攻撃をする際は、敵機とのラインを合わせる必要があります。

●概念図（真横から見た場合）



上段にいる状態





下段にいる状態



背景が真下にある場合はライン移動不可

ライン移動は、基本的に全ステージで実行することができますが、自機の真下に障害物がある場合は、下のラインへの移動はできません（Aボタンを押しても何も起こらない）。また、その逆の状況で、自機の真上に障害物がある場合も、当然上のラインへの移動はできませんので注意しましょう。



■自機のパワーアップ

自機の強力な味方となるのが、ここで紹介するパワーアップアイテムとAIキャラ(P 20参照)です。この2つの出現パターンは、❶敵キャラである「キャスタン」(下の写真参照)を倒すと現れる❷前方から単体で浮遊してくるの2通りです。パワーアップアイテムは全3タイプで、入手するとそれぞれの特徴を持ったショット形態に変化。さらに、同タイプのアイテムを入手していくと、レベル3までアップできます(右ページ参照)。



パワーアップアイテムとAIキャラを出す「キャスタン」

パワーアップアイテム一覧



レーザー系



拡散
ショット系



2WAY+
シールド系

●ダメージを受けるとパワーダウン

パワーアップ状態で敵の攻撃等を受けると、ライフゲージが減少（2WAY＋シールド形態は除く）し、パワーアップのレベルが1段階下がります。パワーアップがレベル1であれば、ノーマル状態に戻ってしまうわけです。

●武器の変更

パワーアップ状態で、別のタイプのパワーアップアイテムを入手した場合、そのタイプのショットに変化しますが、レベルは上がりません（下記参照）。

例 レーザーレベル2の状態で拡散ショット系のパワーアップアイテムを入手すれば、自機を拡散ショットレベル2の状態に変更できます。





パワーアップ一覧

レーザー系

敵機を貫通するレーザー(障害物も貫通する)を放ちます。レベルが上がるにつれてレーザーは太くなります。

レーザーレベル1



レーザーレベル2



レーザーレベル3



拡散ショット系

自機を中心に多方向へ弾を放ちます。レベル2では4方向、レベル3では5方向に弾を放つことが可能です。

ショットレベル1



ショットレベル2



ショットレベル3



2WAY+シールド系

敵の攻撃から自機を守るシールドが装着します。レベル1、2では固定式ですが、レベル3で回転式となります。

シールドレベル1



シールドレベル2



シールドレベル3



■自機とともに戦うAIキャラ

AIキャラは、自機のサポートとして敵機を自動的に追尾し、攻撃を行うユニットです。以下で、このAIキャラについて詳しく説明していきます。



●3タイプのAIキャラと各行動パターン

AIキャラはP18で紹介したとおり、パワーアップアイテムと同様の2パターンで出現します。このAIキャラには、レーザー系、拡散ショット系、回復系の全3タイプがあり、入手して使用する（あるいは、R✤ボタンを押してストックされているAIキャラを呼び出す→右ページ参照）ことで、自機とともに戦います。各タイプの行動パターンは基本的に同じですが、回復系のみ自機が弾を撃っていない場合の行動パターンが異なります（右記参照）。



レーザー系
敵機を貫くレーザーを発射するユニットです。敵が画面内に存在するときは、自機の周囲で弾を撃ち、敵が画面内に存在しないときは、敵を発見次第、自ら攻撃を行います。



拡散ショット系
多方向に強力な弾を連射するユニットです。敵が画面内に存在するときは、自機の周囲で弾を撃ち、敵が画面内に存在しないときは、敵を発見次第、自ら攻撃を行います。



回復系
通常の攻撃と自機の回復を行うユニットです。敵が画面内に存在するときは、自機の周囲で弾を撃ち、敵が画面内に存在しないときは、自機に接触してライフゲージを回復します。

●AIキャラの入手

画面内に出現したAIキャラは、自機が触れることによって入手できます。その場合、他のAIキャラの使用状況やストックの状況によって扱いが変わりますので下記を参照してください。なお、AIキャラを使用中でなおかつ３機ストックしている場合は、出現したAIキャラを入手することができません。



➡AIキャラを使用していないときに入手した場合

AIキャラを使用していない（ストックしてある）場合、入手したAIキャラは即、行動を開始します。

➡すでにAIキャラを使用しているときに入手した場合

AIキャラを使用中に入手したAIキャラはストックされます。１機もストックされていない場合は、常に左端の位置にストックされますが、すでに１、２機ストックされている場合は、空いている位置にストックされます。

●AIキャラの切り替えとストック

実際に自機とともに戦うAIキャラ（１機）のほかに、最大３機までのAIキャラを常時ストックしておくことができます。使用中のAIキャラとストックされているAIキャラの切り替えは、R✚ボタンを押すことで行います。この切り替え操作を行う場合、ストックの位置とR✚ボタンの方向がそれぞれ対応していますので、右記を参照してください。なお、P11、15で紹介したとおり、セレクトボタンで上記の操作のオート／マニュアルを設定できます。



ストックの位置と対応するR✚ボタンの方向



R✚ボタンの左と左側の位置、上または下と中央の位置、右と右側の位置がそれぞれ対応。その方向を押すことでストック中のAIキャラを使用できます。

●AIキャラのレベルアップ

AIキャラを使用中にパワーアップアイテムを入手すると、そのAIキャラはレベルアップします。この時、AIキャラのレベルアップとパワーアップアイテムのタイプは、関連性がありません。例えば、レーザー系のAIキャラを使用中に拡散ショット系のアイテムを入手しても、AIキャラは拡散ショット系になるわけではなく、レーザー系としてレベルアップするのです。こうしてパワーアップアイテムを入手していくことで、各タイプともに最大レベル4まで上げることができます（右記参照）。また、レベルアップしたAIキャラは、ストックしても状態は変わりません。ただし、レベル2以上のAIキャラが敵の攻撃等を受けると、1レベルダウンしてしまいます。

レーザー系

レベル2「太レーザー」からレベル3「ツインレーザー」となり、最終形態で「極太レーザー」になります。

レベル1


レベル3


レベル2


レベル4


拡散ショット系

レベルアップするにつれて後方へのショットが変化していき、レベル4で前後2方向ずつの「4 WAY」になります。

レベル1


レベル3


レベル2


レベル4


回復系

レベルが上がると、多方向へのショットが可能になるとともに、自機の回復能力（P 20参照）がアップしていきます。

レベル1

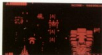

レベル3


レベル2


レベル4


●AIキャラの回復と消滅

使用中のAIキャラは、敵の弾や体当たりを受けるとライフゲージが減少します。ですが、こうしてダメージを受けたAIキャラはR✥ボタンでストックすることにより、そのライフゲージを回復することができます（回復中のAIキャラは点滅）。なお、ダメージを受けてレベルダウンした場合、回復を行っても元のレベルアップ状態には戻りません。また、ライフゲージがすべてなくなってしまうとそのAIキャラは消滅してしまいます。



ボム化して敵にダメージを与える

AIキャラを使用中にBボタンを押すと、そのAIキャラが爆発して（ボム化）、画面内にいるすべての敵に一定のダメージを与える事ができます。ただし、ボム化はAIキャラ１機につき１回のみですので、残りのライフゲージやストック中のAIキャラなどの状況を十分に考えてから、ここぞという場面で使うようにしましょう。



■ゲームオーバーとコンティニュー

ここでは、ゲームオーバーの条件とコンティニューの方法を説明します。

●ゲームオーバー

敵の攻撃を受けたり、画面のスクロールによって障害物に押し潰されたりするとライフゲージが減少します。そして、このライフゲージがすべてなくなってしまうと自機はあえなく爆発し、ゲームオーバーとなります。

ダメージを受けた瞬間は一定時間無敵

敵の攻撃等によってダメージを受けると、自機は2秒間点滅し、この間は無敵状態となります。敵が密集しているエリアなどでは、この無敵状態を利用して敵の攻撃が届かない地点へ移動したり、敵の攻撃を回避してしまうといった方法を使うといいでしょう。

なお、パワーアップアイテムを入手した瞬間も同様に無敵状態となります。



●コンティニュー

ゲームオーバーになると下の画面が表示されます。ここで10秒以内にスタートボタンかAボタンを押せば、コンティニューとなります。なお、ゲームオーバーになった場所によって、コンティニューによるゲーム再開地点が異なりますので、詳しくは右記を参照してください。ちなみに、コンティニューは何回でも可能です。



ゲーム再開地点の違い

中ボスを倒す前にゲームオーバーになった場合	中ボスを倒した後にゲームオーバーになった場合
↓	↓
各ステージの最初からゲーム再開	各ステージの中ボスの直後からゲーム再開

敵キャラ紹介

Enemy

ここでは、自機を激しく攻めたてる敵キャラクターを紹介します。ノーマルキャラ、中ボス、大ボスの3タイプがあり、それぞれの特徴に沿った動き、そして攻撃を行います。

■プレイヤーの行く手を遮る多数の敵機

ノーマルキャラは、各ステージ全般においてさまざまなタイプが登場、自機を迎撃します。さらに、次々と強力な武器に装備替えしながら登場する中ボスと、中ボスをしのぐ巨体と数倍の強さを誇る大ボスが、自機の前に大きく立ちはだかります。

ノーマルキャラ



スネル

過酷な環境で性能をフルに発揮する軽量の戦闘機。素早い動きから攻撃を仕掛けてくる。



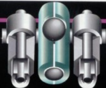
フェスト

高い性能を誇る機動兵器。装備の異なる同型機が多数存在し、このタイプは重武装型である。

ノーマルキャラ

ストーラー

砂漠用の大出力エンジンを２機搭載した中型機動兵器。重量バランスが悪く、運動性能が低い。





ラフボルト

軽量の局地戦用戦闘機。円盤状のフォルムによって、水上発進を可能としている。





バイフェル

局地戦用の偵察機。編隊を組んで登場し、体当たり攻撃を仕掛けてくる。

ビーナ

機械神軍の制空戦闘機。機動性を生かした攻撃を得意とする。



アルターファクス

機械神軍において広く普及した自動砲台。自機の接近を感知すると、連射式のロケット弾を発射してくる。



クレア

機械神軍の宇宙空母に配備された標準艦載機。驚異的な上昇力で自機を追尾してくる。





レイツァー

旋回からの奇襲を得意とする攻撃機。元は艦載機だったが、航続距離の長さから攻撃機に転用された。

ラザレイ

局地戦用の機動兵器。強力なスラスターユニットを装備しているため、水上を自由自在に動き回ることができる。

中ボス(ブラット)

「ブラッド」は、「機械神」が作り出した特殊コマンダーで、さまざまな武器を装着しながら全ステージに登場します。ステージ1～4までは、装備している武器が破壊されると本体が逃げ出し、ステージ5で最終形態となります。ここでは、ステージ4までの形態を紹介します。



レーザーショット形態

【ステージ1】
両肩に装備した貫通力の大きいレーザー砲で、万物を破壊する。



マシンガンショット形態

【ステージ2】
両肩に装備した大口径のマシンガンで、あらゆる物体を粉砕する。



ワイドショット形態

【ステージ3】
両肩に装備した強力な拡散砲で、多方向に弾をばらまく。



ハイパーアーム形態

【ステージ4】
超強力アームパンチで、迫りくる物体を叩き潰す。

大ボス

フェイラー【ステージ1】

戦艦の建造ドッグを制御するAIコマンダー。本体を工作機械に乗せて自在に移動し、攻撃してくる。



モルワーフ【ステージ2】

元は遺跡発掘用マシンとして開発されたAIコマンダー。地中にいる間は、一切の攻撃を受けつけない。

ステージ紹介

Stage

「バーティカルフォース」は、全5ステージで構成されています。ここでは、その5つのステージの中から、序盤戦の舞台となるステージ1、2を紹介しましょう。

■ラグナロクが駆け抜ける5つのステージ

プレイヤーが操作する戦闘機「ラグナロク」の戦いは、巨大戦艦が漂う宇宙空間からスタートします。そして、砂漠にそびえる古代遺跡の上空を駆け抜け、大海原へと戦いの舞台は移っていきます。さらに、敵の要塞内での攻防が繰り広げられたあと、最終ステージ=異次元での戦いとなります。

STAGE 1

宇宙戦艦



広大な宇宙空間に複数の巨大戦艦が浮遊するステージです。

STAGE 2

砂漠の遺跡



灼熱の砂漠に古代文明の遺跡が建ち並ぶステージです。

注意

- ご使用になる方及び保護者は、注意書及び取扱説明書を必ず読んでから使用してください。
- バーチャルボーイは必ず屋内で使用してください。
- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩してください。
- 疲れた状態や連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- バーチャルボーイは適切な調整をした上で使用してください。
- 幼児が使用される場合は必ず保護者が側にいて、取扱説明書に従った指導をしてください。



※場合によっては、バーチャルボーイで立体に見えない人がいます。

ハドソン●ユーモアネットワーク

HuMOR NETWORK

雑誌じゃ読めない　ゲーム情報がいっぱい

ハドソンでは、ユーザーのみなさまのための会報誌「ユーモアネットワーク」を毎月発行。最新ソフト情報ほか開発中の裏話など情報がいっぱい！この見本誌を希望する方は、ソフトと同封のアンケートはがきにある「見本誌希望」の欄に○をつけて送ってください。見本誌をお送りします。



●会員特典（全員にプレゼント！）

会員になると、会員証のほかに、「ユーモアネットワークオリジナル特製グッズ」を全員にプレゼントします。





会員証


桃太郎電鉄号

会員募集中!!


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）


ゲームサポートセンター

営業時間／13：00〜18：00　◆土・日・祝祭日はお休みです。
東京　03-5261-2060　大阪　06-251-0322　札幌　011-821-7015
◆尚、ウラワザに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。
（ハガキによるご質問は）〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ゲームサポートセンター行